

Röfi póker játékszabályok

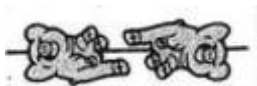
2 vagy több játékos részére

1. Először a notesz tetejéről vegyük le a fedőlapot és tartsuk meg, hogy a játék folyamán ellenőrizhessük a pontszámokat.
2. Jelöljük ki egy játékost „kondásnak”, aki írja a pontszámokat. Pontokat úgy kapnak a játékosok, hogy minden landolási helyzetnek külön pontértéke van. Minél ritkább az a pozíció, amelybe a malac érkezik, annál több pontot ér.
3. Válasszuk ki a kezdőjátékost. A játékos dobjon mindkét malaccal egyszerre és a pontszámát jegyezzük fel. A játékos ez után vagy folytatja a dobást, vagy megáll.
4. A játékos addig dobhat, ameddig:
 - a) úgy dönt, hogy megáll, akkor eddig pontjait összeadjuk
 - b) „kiröffen” vagyis a két malac egymással szemben az oldalán fekszik. Ilyenkor elveszíti az összes pontját, melyet abban a körben szerzett.
 - c) „malackodik”, vagyis a két malac bármely testrészével egymáshoz ér. Ilyenkor a játékos a játékban eddig szerzett összes pontját elveszíti.
5. Ha a játékos megáll, pontszámát a „kondás” felírja és ő tovább adja a malacokat a következő játékosnak.

Pontozás

Kiröffenés

0 pont



A malacok ellenkező oldalukon fekszenek egymással szemben (jobb kéz, bal kéz). A játékos minden pontját elveszíti, amit az adott körben nyert, és tovább adja a malacokat a következő játékosnak.

Oldalas

1 pont



Mindkét malac az oldalán fekszik (jobb kéz-jobb kéz vagy bal kéz-bal kéz).

Csülkös

5 pont



Az egyik malac a lábain áll (a másik az oldalán fekszik).

Dupla csülkös

20 pont



Mindkét malac a 4 lábán áll.

Vágóhíd

5 pont



Az egyik malac a hátán fekszik (a másik az oldalán).

Dupla vágóhíd

20 pont



Mindkét malac a hátán fekszik.

Röfi-töfi

10 pont



Az egyik malac az orrán és a két mellső lábán fekszik. (A másik az oldalán fekszik.)

Dupla Röfi-töfi

40pont



Mindkét malac az orrán és a két mellső lábán áll.

Disznófül

15 pont



Az egyik malac az orrán, az egyik fülén és az egyik lábán áll. (A másik malac az oldalán fekszik.)

Dupla disznófül

60 pont



Vegyes pár

Bármely két különböző, már előzőleg említett figura kombinációja (Csülkös, Vágóhíd, Röfi-töfi, Disznófül). A pontszám a két figurára külön-külön kapható pontoknak az összege.

Malackodás



A két malac bármely ponton érintkezik egymással. A játékos elveszíti az összes pontját, amit eddig a játékban nyert és tovább adja a malacokat a következő játékosnak.

Hátas malac



Ez a helyzet teljesen idegen a malacoktól, így a játékos kiesett a játékból.

A Győztes

Az nyeri a játékot, aki elsőként eléri a 100 pontos ponthatárt!

Változat a játékra

(Kizárólag nagyon tehetséges Röfi Pókereseknek)

A játék menete megegyezik az eredeti játékkal, kivéve, hogy a játékosok „bemondhatnak”.

Egy adott körben bármely játékos, kivéve a dobót, aki rendelkezik legalább 20 ponttal „bemondhat”. A „bemondó” játékos megjósolja, hogy a dobó játékos mit is fog dobni. Ezt csak közvetlenül a dobás előtt teheti meg, úgy, hogy hangosan beszól: „Röff”. Csak az első bemondó játékos tippelhet. 1) Ha a bemondó játékos helyesen tippelt, akkor a dobott pontszám dupláját kapja. Ugyanakkor a dobó játékostól pontosan ennyi pontszámot vonunk le tőle. A játékosok pontszáma nem lehet kevesebb, mint 0. 2) Ha bemondó játékos rosszul tippelt, úgy a pontszámából levonásra kerül a dobott pontszám duplája, és a dobó játékos dupla pontszámot kap ez estben. A játék egyébként teljesen megfelel a szabályokban ismertetetteknek.

A Röfi póker eredete

Egyszer volt, hol nem volt a híres-neves Malacföld kellős közepén volt egy csodálatos völgy, ahol már 3000 évvel ezelőtt is ismerték ezt a játékot. Malacföld vidám, ámbár igen lusta népének kedvenc időtöltése volt ez. Na persze! 3000 évvel ezelőtt nem teljesen a mai formában játszották a Röfi-Pókert, sőt! A játék célja itt is ugyanaz volt: a játékosoknak el kellett érnie egy adott pontszámot, azzal, hogy a dobókockával különböző nehézségű figurákat dobtak. Miben volt mégis különböző? Nos, abban, hogy a dobókockák 50 és 100 kiló között mozogtak, és elég feltűnő sivítással hozták a malacföldiek tudomására, hogy szívesebben vennék, ha azok most már végre valami más játékszerrel találhnának maguknak. A pontozás, hasonlóan a maihoz, attól függött, hogy szerencsétlen koca barátunk éppen mely testrészén landolt. Ha például, valamelyik a hátára nyekkent, az több pontot ért, mintha a farára puffant volna. Egy régészeti ásatás során napvilágot látott egy Mai Malac című napilap, amelyben részletesen leírták egy ilyen „parti” menetét. Ebből csak annyit kívánunk megemlíteni, hogy egyetlen menet néha 6 napig is eltartott, mivel a malackáknak megvolt az a jó szokásuk (teljesen érthetően), hogyha tehetnék, azon-nyomban

kereket oldottak, és meg sem álltak az első dagonyáig, ahol aztán fülükig beásták magukat a sárba.

Évszázadokkal később a malacok nem kis öröme, lecserélték az élő dobókockát faragott dobókockára, egyrészt azért, hogy rövidítsék a játékidőt, másrészt, hogy ne legyen olyan bűdös. Az első ilyen faragott dobókockák – a tradíció miatt – disznópatából készültek. De ahogy teltek-múltak az évek és a társadalom ranglétráján a malacok egyre lejjebb csúsztak, úgy tűnt el szépen lassan a dobókoca-faragás művészete. A faragott malac-figurák helyét átvették a mai dobókockák, és innen származnak a mai kockajátékok (pl. kocka póker).

Aztán mégis teljesen váratlanul, 1965-ben Dr Fibber, történész újra felfedezte a már szinte teljesen elfeledett játékot. Történt ugyanis, hogy midőn Németországban utazgatott, találkozott egy bölcs, öregasszonnyal, aki mesélt neki erről a furcsa ősrégi játékról, és adott neki egy apró, eredeti dobókockát. Németországban ugyanis malacot adni-kapni szerencsét jelent, hiszen a malac a szerencse szimbóluma (Glücksschwein azaz Szerencsemalac). Később 1977-ben Dr Fibber – akinek egyébként gyermekkorától kedvenc csemegéje a kóser szalonna – úgy döntött, hogy helyreállítja a malacok megszabdalt becsületét azzal, hogy bemutatja a világnak a Röfi-Pókert. „Végül is,” duzzogott Dr Fibber, „eleget sértegettük már szegény disznókat. Elég, ha csak pár percig figyelünk egy beszélgetést, máris ilyeneket hallhatunk: „úgy néz ki, mint egy disznó”, vagy újabban éppenséggel „te férfisoviniszta disznó”.”

Igazság szerint a malacok a legértelmesebb élőlények a Földön, csak a delfinek és néhány ember intelligensebb még náluk is! Aztán szerencsét is hoz, hiszen a népi bölcsesség szerint „Húzd csak meg a farkát, és a malac szerencsét ad!”.

Úgyhogy játékra fel, hajítsd a dobókockát! Reméljük tetszeni fog ez az ősrégi népi játék.

